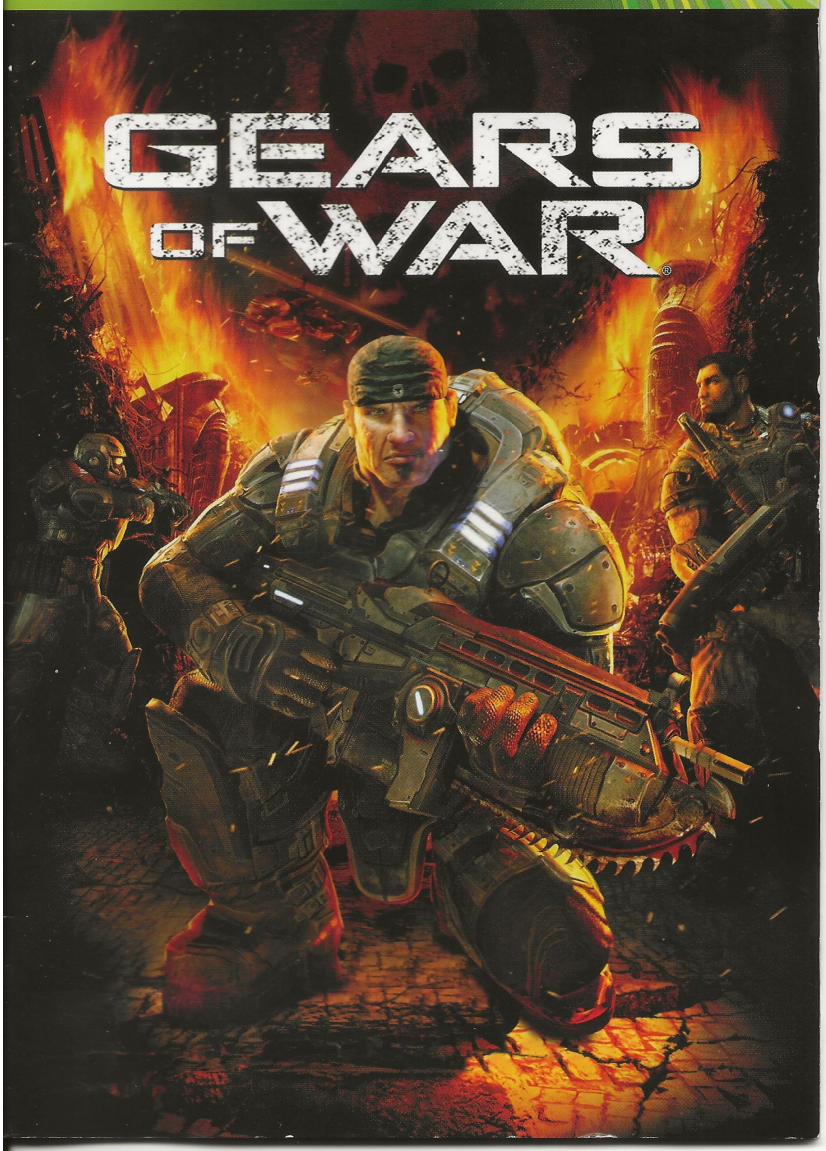
XBOX 360

XBOX LIVE



⚠AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360 e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Per un'esperienza di gioco ideale è necessario impostare Xbox 360 sull'opzione PAL-60.

Per impostare lo schermo su PAL-60

1. In Xbox 360 Dashboard seleziona la scheda **Sistema**.
2. Seleziona **Impostazioni console** e premi (A).
3. Seleziona **Display** e premi (A).
4. Seleziona **Impostazioni PAL** e premi (A).
5. Seleziona **PAL-60** e premi (A).
6. Alla visualizzazione di un messaggio in cui ti viene chiesto se vuoi mantenere le nuove impostazioni, conferma e premi (A).

Tieni presente che alcuni vecchi televisori non supportano l'opzione PAL-60. In caso di dubbi contatta il produttore dell'apparecchio televisivo.

SOMMARIO

Il giorno dell'emersione 3
Armi della Coalizione 4
Controller 8
HUD (Head Up Display) 10
Vita 12
Comandi alla squadra 13
Mira 14
Corpo a corpo 15
Movimento (pulsante A) 16
Interazione (pulsante X) 18
Ricarica attiva 19
Co-op 20
Multiplayer 22
Riconoscimenti 26
Garanzia 28
Supporto tecnico 29

Essendo un creatore di videogiochi, una delle domande che mi vengono poste più spesso è "Che cosa rende davvero innovativo un gioco?". La grafica? Movimenti e IA migliori? Nuovi comandi?

Qualche tempo fa ho giocato a paintball. Mentre me ne stavo acquattato tra gli alberi per ripararmi dai pallini colorati che fischiavano sulla mia testa, ho capito come debba essere trovarsi coinvolto in un vero scontro a fuoco. Devo dire che è stata un'esperienza alquanto... dolorosa.

Forse è stato proprio allora che ho pensato a come sia fatta la maggior parte degli sparatutto. Non sono come dei veri scontri a fuoco. Negli ultimi anni, tecniche come sparare in cerchio e saltare come un pazzo mi sono sembrate inadeguate. Prendiamo, ad esempio, la tecnica per ripararsi. Prima di iniziare GEARS OF WAR®, abbiamo analizzato questo aspetto in altri giochi. La domanda era: "Come facciamo a rendere interessante l'azione di ripararsi dietro a un muro?". Risposta: "Deve sembrare reale".

Per creare i giochi della prossima generazione, dobbiamo essere bravi a sfruttare le risorse che abbiamo a disposizione. Come possiamo utilizzare la visuale per coinvolgere ancor di più il giocatore? I nemici sono personaggi davvero interessanti? Come possiamo creare situazioni sempre avvincenti in cui poter eseguire mosse da sballo e creare un'atmosfera terrorizzante e galvanizzante allo stesso tempo?

È vero: GEARS ha grafica, IA e movimenti eccezionali. Sapevamo di poterlo fare, ma la cosa più importante è che il gioco ha una sua anima, soldati che affrontano un nemico spietato, un mondo in cui si può vagare all'infinito e anche un fucile con una MOTOSEGA come baionetta.

Buon divertimento e ricordate: NON FATEVI COLPIRE!

-- CliffyB
Lead Designer
Epic Games, Inc.

IL GIORNO DELL'EMERSIONE... E OLTRE

Anni fa, le truppe dell'Orda di Locuste si raccolsero sotto ogni città del pianeta e sferrarono un attacco a sorpresa. Ritenute un tempo solo una leggenda per mettere paura ai bambini, le locuste erano assolutamente reali e più forti di quanto si immaginasse.

Il Giorno dell'Emersione furono sterminate intere comunità e un numero enorme di persone morì nei giorni successivi. Piuttosto che lasciare all'Orda i resti dell'attacco che avevano portato a termine, gli umani decisero di usare armi chimiche e raggi laser orbitali per distruggere le locuste insieme alle città e alle basi che avevano conquistato.

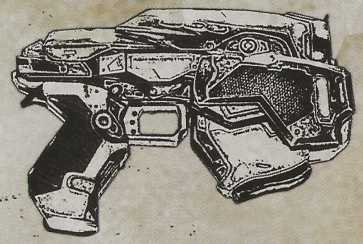
Gran parte delle città e delle installazioni militari furono rase al suolo e gli umani sopravvissuti si rifugiarono nell'altopiano Jacinto, dato che il solido strato di granito della zona era praticamente impenetrabile. Quando l'Orda riuscì a fare breccia nelle difese dell'altopiano, Marcus Fenix disobbedì agli ordini che aveva ricevuto per salvare suo padre all'Accademia della Barricata Est... ma arrivò troppo tardi. Marcus fu accusato di insubordinazione e condannato a 40 anni di reclusione nel penitenziario di massima sicurezza di Jacinto.

Adesso, l'Orda ha invaso il penitenziario.

ARMI DELLA COALIZIONE

Armamenti basati sulla vera balistica funzionano da secoli. Facileda usare e letale. Mira e spara (consulta la sezione relativa alla mira, a pagina 14). Munizioni abbondanti.

PISTOLA SNUB

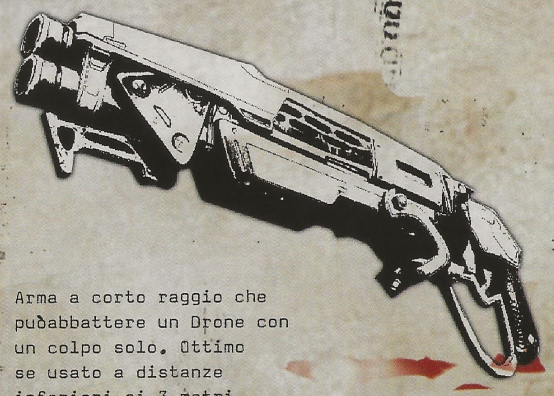


Arma da fianco standard di tutti i soldati del COG (Coalition of Ordered Governments). Avrai sempre la tua Snub Pistol! La normalemodalità di fuoco è a colpo singolo, ma puoi sparare a raffica premendo il grilletto destro. Per attivare uno zoommedio, premi il grilletto sinistro e poi clicca la levetta destra.

FUCILE D'ASSALTO LANCER

L'arma più usata dai soldati della Coalizione, completamente automatica e destinata ai combattimenti a media distanza. Puoi azionare la baionetta a motosega quando sei vicinissimo al nemico (tieni premuto Ⓑ).

FUCILE GNASHER

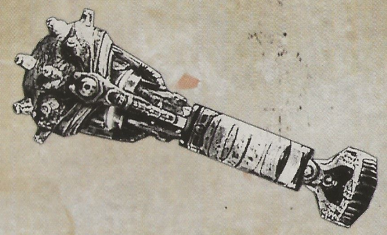


Arma a corto raggio che puòabbattere un Drone con un colpo solo. Ottimo se usato a distanze inferiori ai 3 metri.

FUCILE A DISTANZA DA CECCHINO

Ottimo per sparare da lontano, questo fucile ha munizioni di grosso calibro in grado di eliminare i nemici di dimensioni normali con un singolo colpo (se ben piazzato). Per attivare il mirino, tieni premuto il grilletto sinistro come quando miri normalmente, quindi fai clic con la levetta destra per ingrandire il bersaglio.

GRANATA



Bomba a mano standard della Coalizione. Se tieni premuto il grilletto sinistro, compare un arco che mostra la traiettoria della granata. Muovi la levetta destra per modificare questa traiettoria.

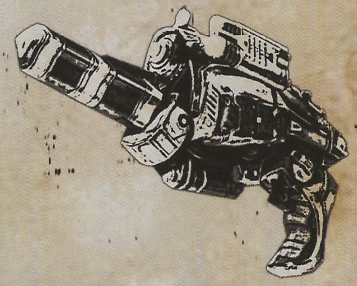
NOTA: IN MODALITÀ MULTIPLAYER SONO DISPONIBILI ANCHE LE GRANATE FUMOGENE (VEDI PAGINA 22).

MARTELLO DELL'ALBA

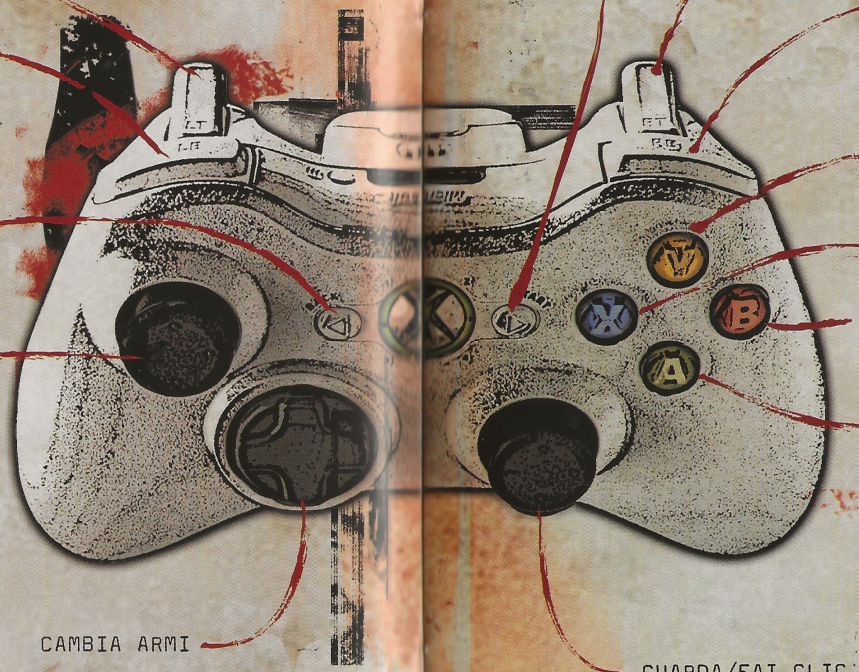
L'Hammer of Dawn è un'arma satellitarea a raggio particellare in grado di abbattere edifici.

Deve essere allineata con i satelliti in orbita per poter sparare. Il tuo contatto al Quartier Generale ti farà sapere quando è pronta.

Per usare quest'arma, ci deve essere un osservatore a terra che acquisisca la posizione dell'obiettivo con un puntatore laser. Per fare ciò, un soldato della Coalizione (Gear) deve poter vedere il bersaglio e il cielo su di lui deve essere sgombro. Premi il grilletto sinistro per mirare e quello destro per sparare.



CONTROLLER



CONFIGURAZIONE PREDEFINITA

HUD (HEADS-UP DISPLAY)

Mostra gli obiettivi della missione in corso. Premi il pulsante dorsale sinistro per attivarlo.

Reticolo di puntamento. Premi il grilletto sinistro per usarlo (VEDI PAGINA 14).

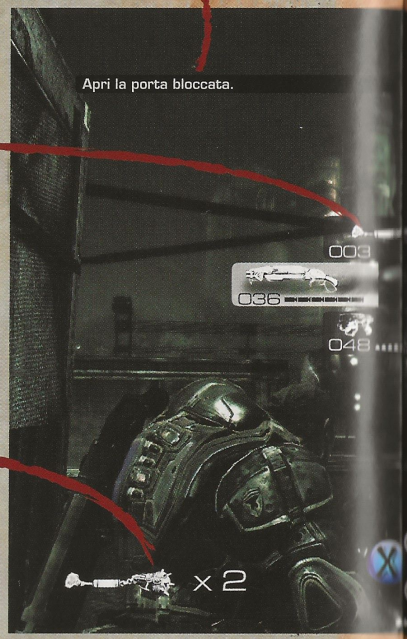
O

Selettore delle armi. Premi il tasto D per selezionarle.

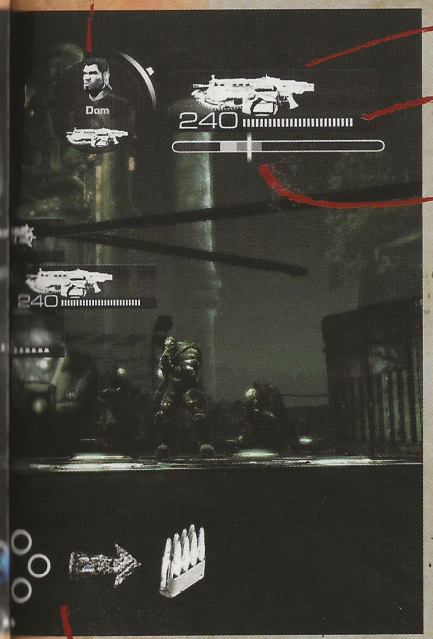
O

Indicatore vita/morte Crimson Omen. (VEDI PAGINA 12)

Munizioni raccolte.



Comandi per la squadra. Per dare gli ordini, premi il pulsante dorsale sinistro e A, B o Y (VEDI PAGINA 13).



Arma in uso.

Contatore munizioni.

Indicatore di ricarica attiva. Premi il pulsante dorsale destro per ricaricare; premi due volte per la ricarica attiva. (VEDI PAGINA 19).

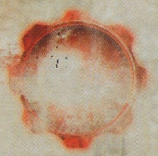
Indicatore di manovre o azioni contestuali oppure comandi per la squadra.

Se è possibile un'azione o una mossa speciale, compare un'icona (VEDI PAGINE 16 - 18).

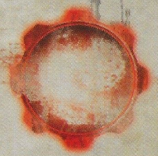
VITA

È facile: se vedi un nemico che sanguina o fatto a pezzi, vuol dire che ha subito dei danni. Lo stesso vale per te.

FERITO



MORENTE



MORTO

In punto di morte, i Gear vedono il Crimson Omen riempirsi di sangue. Quando è pieno, significa che sei morto!

Se vieni lasciato in pace, ti rigeneri (un'occasione per affinare le tue capacità di ripararti).

NOTA: SE IL TUO COMPAGNO DI SQUADRA È A TERRA INERME, PUOI FARLO RIPRENDERE. AVVICINATI E PREMI (X).

COMANDI ALLA SQUADRA

Il leader della squadra può dare ordini ai suoi compagni. Ma non preoccuparti: tutti i Gears hanno superato il corso di addestramento e sanno benissimo come difendersi, ripararsi e rispondere al fuoco.

In modalità per giocatore singolo tieni premuto il pulsante dorsale sinistro per vedere lo stato della tua squadra e gli obiettivi della missione. In battaglia o anche in un momento di pausa premi il pulsante dorsale sinistro e poi (Y) per far radunare la squadra nel punto in cui ti trovi.

In combattimento tieni premuto il pulsante dorsale sinistro e:

- premi (A) per disporre la squadra in una formazione di attacco per un breve periodo di tempo. I tuoi uomini saranno più propensi ad avvicinarsi ai nemici e a sparare in campo aperto;
- premi (B) per disporre la squadra in una formazione di difesa per un breve periodo di tempo. I tuoi uomini resteranno al riparo e si esporranno solo se veramente necessario.

NOTA: SOLO IL LEADER DELLA SQUADRA PUÒ DARE ORDINI.

In modalità multiplayer, tieni premuto il pulsante dorsale sinistro per controllare lo stato della squadra. Non potrai però inviare ordini.

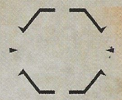
MIRA

SPARARE DAL FIANCO

Per mirare, muovi la levetta destra. Dopo aver individuato un bersaglio, premi il grilletto destro per sparare. È un metodo di puntamento rapido, ma molto impreciso.

MIRARE

Per prendere la mira, tieni premuto il grilletto sinistro. Il bersaglio verrà ingrandito e comparirà un reticolo.



INGRANDIMENTO

Usa il Fucile a Distanza o la pistola Snub, tieni premuto il grilletto sinistro, quindi fai clic con la levetta destra per ingrandire la visuale.

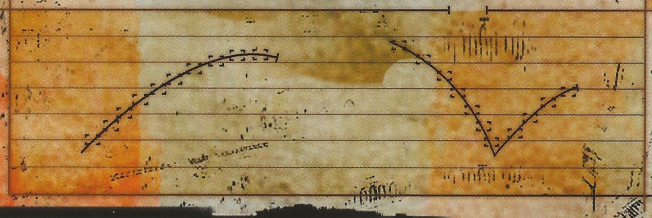
SPARARE ALLA CIECA

Quando sei al riparo, premi il grilletto destro da solo per sparare da dove ti nascondi senza esporti. In questo modo farai uscire dal riparo soltanto la tua arma per sparare.

NOTA: SE PRENDI LA MIRA MENTRE TI RIPARI, SARAI ABBASTANZA COPERTO, MA POTRESTI ESPORRE LA TESTA.

GRANATE BOLO

Premi il grilletto sinistro per innescare una granata bolo e visualizzarne la traiettoria. Muovi la levetta destra per cambiare la traiettoria. Premi il grilletto destro per lanciare la granata.



CORPO A CORPO

Premi B per combattere corpo a corpo. Se un nemico è a portata, cercherai di spaccargli la testa. Attento, però: se il nemico è così vicino a te, anche lui potrà attaccarti corpo a corpo.

I Gears hanno, però, un bel vantaggio in questo tipo di combattimento. Sul Fucile d'Assalto Lancer è montata una speciale baionetta a motosega. Se stai usando questo fucile, tieni premuto B per attivare la motosega e ridurre a brandelli il nemico. Pochissime locuste possono sopravvivere a un assalto così brutale.

NOTA: SE VIENI COLPITO DURANTE UN ASSALTO CON LA BAIONETTA, DEVI TENERE PREMUTO DI NUOVO B PER RIAVVIARE LA MOTOSEGA.

Se hai in mano una granata e premi B per sferrare un attacco corpo a corpo, puoi attaccare la bomba a mano su un nemico.

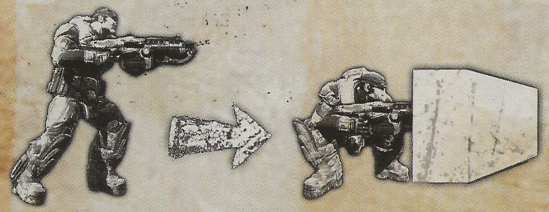
Nelle partite multiplayer, premi X vicino a un nemico gravemente ferito, ma non ancora morto, per dargli un colpo di grazia (tecnica detta del "collo spezzato").

MOVIMENTO (PULSANTE A)

Per muoverti, usa la levetta sinistra. Per le mosse speciali (schivare, ripararsi, salire sopra o oltre un ostacolo, correre accovacciato) usa il pulsante A e la levetta sinistra.

RIPARARSI

In combattimento devi ripararti o MORIRAI. Dirigiti verso qualsiasi cosa che possa offrire riparo (macerie, porte ecc.) e premi A.

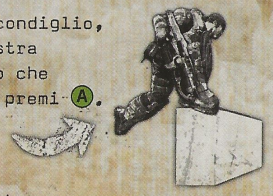


USCIRE DAL RIPARO

Per uscire dal nascondiglio, allontanati dal punto in cui ti ripari o premi A.

SCAVALCARE

Per scavalcare il nascondiglio, muovi la levetta sinistra in direzione del salto che desideri effettuare e premi A.

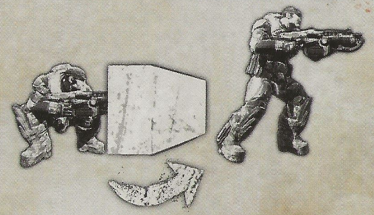


SCHIVARE

Premi e rilascia rapidamente A mentre ti muovi. Se non c'è alcun riparo, inizierai a schivare e a rotolare per non essere colpito. Puoi eseguire questa mossa anche uscendo dal riparo.

SCIVOLATA

Per sgusciare rapidamente fuori dal riparo senza doverti rialzare, muovi la levetta sinistra nella direzione in cui vuoi scivolare e premi A.



GIRAVOLTA

Mentre sei nascosto, riduci al minimo i rischidi essere scoperto mentre cerchi di raggiungere un nascondiglio vicino con una giravolta SWAT. Muovi la levetta sinistra in direzione del riparo nelle tue vicinanze e premi A.

CORSA ACCOVACCIATO

Se sei accovacciato o corri, sarai un bersagliopiù difficile da colpire. Per correre, se non sei al coperto, tieni premuto A. Non puoi sparare mentre corri!

INTERAZIONE (PULSANTE Ⓧ)

Per usare gli oggetti ed effettuare azioni non associate al puntamento o ai movimenti, premi il pulsante Ⓧ per eseguire funzioni sensibili al contesto. Quando puoi utilizzare questo pulsante (ad esempio, se sei vicino a delle munizioni), è possibile che compaiano delle icone.

PREMI Ⓧ PER:	VICINO A:
Prendere/cambiare arma	Arma a terra
Prendere munizioni	Caricatori di munizioni
Usare la torretta	Armi pesanti senza personale
Sfondare una porta a calci (vedi fig. 1)	Porta funzionante
Premere un pulsante (vedi fig. 2)	Pulsante funzionante
Attivare una valvola	Valvola funzionante
Salire	Scala

Altre funzioni del pulsante Ⓧ sono la rianimazione di un compagno (vedi pagina 12) e l'uso della tecnica "collo spezzato" su un nemico (vedi pagina 15).

1

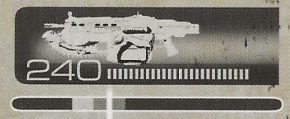
2

RICARICA ATTIVA

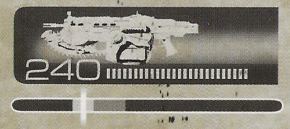
Premi il pulsante dorsale destro per ricaricare l'arma che impugni, a patto che tu abbia munizioni di riserva.

Per ricaricare più velocemente, premi due volte il pulsante dorsale destro. Per eseguire bene questa tecnica devi allenarti molto ed essere preciso. Quando tenti di eseguire la ricarica attiva, puoi avere tre risultati:

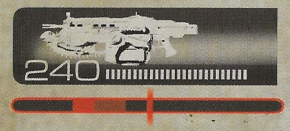
RIUSCITO



PERFETTO



SBAGLIATO



Se ci riesci, ricaricherai più in fretta.

Se ottieni un risultato perfetto, ricaricherai più in fretta e causerai danni leggermente maggiori.

Se sbagli, impiegherai più tempo a ricaricare.

BUTTA IL CARICATORE — RICARICA — PRONTO

MODALITÀ CO-OP E MULTIPLAYER

XBOX LIVE

Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox Live! Crea il tuo profilo, chiacchera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace di Xbox Live e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

CONNESSIONE

Per poter usare Xbox Live, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox Live. Per stabilire se Xbox Live è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox Live, vai su www.xbox.com/live.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.

LINGUE NON SUPPORTATE SU XBOX 360 DASHBOARD

Se il gioco è disponibile in una lingua non supportata da Xbox 360™ Dashboard, devi selezionare un'impostazione internazionale corrispondente in Impostazioni console per abilitare quella lingua nel gioco. Per ulteriori informazioni, visita www.xbox.com.

PARTITA CO-OP

Per giocare in modalità Battaglia a GEARS OF WAR con un amico, seleziona Battaglia dal menu principale, quindi seleziona Schermo condiviso, Gioca in modalità co-op o Ospita partita co-op.

Se scegli Schermo condiviso, puoi giocare con un amico sulla stessa console Xbox 360 nei panni di Marcus Fenix e Dominic Santiago. Se non hai due profili giocatore, creane uno nuovo per far giocare anche il tuo amico.

Se ospiti partite in modalità Co-op, potrai ospitare una partita sulla tua Xbox 360via system link (rete locale) o usando la funzione multiplayer online di Xbox Live. Puoi ospitare una partita pubblica cui si potranno unire tutti, o ospitare una partita privata cui un altro giocatore deve essere invitato. Quando ospiti una partita, potrai giocare come Marcus Fenix.

Se ti unisci a una partita in modalità Co-op, potrai giocare con un amico via system link o Xbox Live. Quando ti unisci a una partita, giocherai come Dominic Santiago.

Il giocatore che si unisce salva i capitoli sbloccati (non i checkpoint). Se l'host o il giocatore che si unisce esce dalla partita in modalità co-op, la sessione terminerà. Per il giocatore che si unisce, il progressi possono continuare dall'ultimo punto del capitolo.

PASSAGGIO DALLA MODALITÀ A UN GIOCATORE ALLA MODALITÀ CO-OP

Se stai giocando in modalità per giocatore singolo e vedi che un tuo amico è entrato in Xbox Live, puoi selezionare Guida e invitarlo a giocare con te. Se accetta, giocherete in modalità co-op senza dover riprendere dall'inizio.

MODALITÀ CO-OP

Quando giochi in modalità co-op, devi ricordarti sempre che Marcus e Dom devono coprirsi l'un l'altro in combattimento. In molti casi, Marcus e Dom possono prendere strade diverse per avere angoli di fuoco alternativi.

NOTA: DI SOLITO, SE MARCUS MUORE, DOM PUÒ RIANIMARLO. DURANTE LE PARTITE CO-OP A SCHERMO CONDIVISO, PERÒ, NESSUNO DEI DUE PUÒ ESSERE RIANIMATO. OGNUNO DOVRÀ RICOMINCIARE DALL'ULTIMO PUNTO DI SOSTA.

MULTIPLAYER

Per giocare in modalità multiplayer a GEARS OF WAR, seleziona Versus dal menu principale, quindi seleziona Locale, System Link o Xbox Live.

TIPI DI CONNESSIONE

L'opzione Locale ti permette di giocare contro un'altra persona sulla console Xbox 360 in modalità Schermo condiviso. Con System Link puoi sfidare altri giocatori (fino a otto) su una rete locale, mentre l'opzione Xbox Live ti permette di giocare con o contro altri giocatori (fino a otto) su Xbox Live.

In quest'ultimo caso, puoi scegliere di partecipare a partite normali o classificate, nelle quali viene tenuta traccia delle prestazioni e dei punteggi complessivi che ottieni in GEARS OF WAR. Per vedere la situazione delle partite classificate, seleziona Versus dal menu principale, quindi scegli Classifica. Queste partite sono di solito più difficili di quelle normali, che non vengono prese in considerazione nella valutazione delle prestazioni e dei punteggi che totalizzi. Le partite normali possono essere utili per allenarsi prima di giocare alle partite classificate.

In ogni caso, su Xbox Live giocherai con o contro giocatori più o meno del tuo stesso livello di abilità, in modo che le partite siano sempre equilibrate.

NOTA: PER UTILIZZARE QUESTA FUNZIONE, DEVI AVERE UN ACCOUNT SU XBOX LIVE E UNA CONNESSIONE INTERNET AD ALTA VELOCITÀ.

Dopo aver scelto la connessione di gioco ed esserti connesso, se ospiti una partita multiplayer puoi modificare i vari parametri di gioco (vedi pagina 24). Se giochi su Xbox Live, puoi cercare le partite multiplayer in cui sono stati stabiliti parametri specifici.

TIPI DI PARTITE MULTIPLAYER

ZONA DI GUERRA

Una squadra di umani contro una squadra di locuste. L'obiettivo è eliminare tutti i membri del team avversario.

ASSASSINIO

Ogni squadra ha un leader, il colonnello Hoffman (per gli umani) e il generale RAAM (per le locuste). L'obiettivo è uccidere il leader della fazione avversaria. Il giocatore che riesce nell'impresa diventerà il leader della sua squadra nel turno successivo. Il giocatore che totalizza più punti nella squadra sconfitta diventerà il nuovo leader del suo team.

NOTA: SOLO IL LEADER PUÒ RACCOGLIERE ARMI PESANTI COME IL FUCILE A DISTANZA O L'ARCO TORQUE. UNA VOLTA RACCOLTE, PERÒ, POSSONO ESSERE LASCIATE A TERRA PER ESSERE PRESE DAI COMPAGNI DI SQUADRA.

ESECUZIONE

È un tipo di gioco simile a Zona di guerra, ma invece di morire dopo essere stato abbattuto e dissanguato, il giocatore viene rianimato. Premi il pulsante Ⓐ per essere rianimato più in fretta. L'unico modo per uccidere un membro della squadra avversaria è eliminarlo con un colpo speciale a distanza ravvicinata.

PARAMETRI DI GIOCO MULTIPLAYER

Quando ospiti una partita multiplayer, puoi:

- Impostare il numero di turni in una partita.
- Impostare la durata, in minuti, di ogni turno.
- Attivare o disattivare il fuoco amico, ovvero se puoi essere ferito dai colpi sparati dai compagni di squadra.
- Riservare slot privati nella selezione della squadra.
- Regolare il tempo del dissanguamento, ovvero quanti secondi devono passare prima che un giocatore atterrato muoia. In questo lasso di tempo gli altri giocatori della squadra possono rianimare il giocatore ferito (vedi pagina 12).
- Selezionare l'ordine e il tipo di mappe utilizzate nel corso della partita. Per fare ciò, premi il pulsante Y, quindi aggiungi e ordina i tipi di mappe nell'elenco.
- Sostituire tutte le armi da raccogliere con altre armi in mappe specifiche. Per fare ciò, premi X nella schermata Opzioni amministrazione host.

NOTA: ALCUNI PARAMETRI SONO DISATTIVATI NELLE PARTITE CLASSIFICATE PER UNIFORMARE I RISULTATI DELLA CLASSIFICA GENERALE.

SALA D'ATTESA MULTIPLAYER

Dopo aver selezionato il tipo di gioco, entrerai nella Sala d'attesa multiplayer. Controlla i tipi di partita, gli obiettivi e la durata, elencati nella parte superiore di questa schermata. Un giocatore sceglie un team usando la levetta sinistra.

Dopo aver selezionato le squadre, un giocatore può scorrere i vari personaggi con il grilletto destro o sinistro. Quando tutti i giocatori hanno accettato il proprio personaggio, ognuno di loro deve premere A per segnalare che sono pronti a giocare. L'host preme START per iniziare la partita. Le partite classificate richiedono almeno sei giocatori.

MODALITÀ VERSUS

Quando un giocatore subisce un certo numero di danni, cade a terra e può dissanguarsi fino a morire. I giocatori nemici possono "finirlo" con altri colpi a distanza, attaccandolo corpo a corpo o "spezzandogli il collo" (vedi pagina 15). Mentre il giocatore si sta dissanguando, i suoi compagni possono provare a rianimarlo.

Se attacchi corpo a corpo o spezzi il collo a un avversario a terra, puoi ricevere punti bonus a seconda del tipo di gioco.

Le granate fumogene sono disponibili solo in modalità multiplayer. Usale come le bombe a mano normali (vedi pagina 6). Quando esplodono, producono una cortina fumogena molto utile ai fini tattici.

I giocatori possono conversare via chat su Xbox Live. Durante una partita multiplayer, chi è vivo può chattare solo con i membri ancora in vita della sua squadra. Chi è morto può conversare via chat solo con i giocatori morti, indipendentemente dalla squadra.

RICONOSCIMENTI

EPIC GAMES

Ideatore principale
Cliff Bleszinski

Produttore esecutivo
Dr. Michael Capps

Produttore
Rod Fergusson

Direttore artistico
Jeremiah O'Flaherty

Grafico principale
Chris Perna

Ideatore livelli principale
Lee Perry

Programmatore principale
Ray Davis

Programmatori
Laurent Delayen
Jeff Farris
Joe Graf
Rob McLaughlin
Amitt Mahajan
Stephen Superville
Martin Sweitzer

Programmazione addizionale
Thomas James
Matt Oelfke
Steve Polge
John Scott
Joe Graf

Concetto grafico
James Hawkins

Grafici
Chris Perna
Mike Buck
Shane Caudle, Direttore artistico tecnico
Bill Green
Matt Hancy
Pete Hayes
Josh Jay
Wyeth Johnson
Kevin Lanning
Maury Mountain
Danny Rodriguez
Mikey Spano
Alan Willard

Animazione
Scott Dossett
Aaron Herzog
Jay Hosfelt

Grafica addizionale
Peter Ellis
Cedric Fiorentino
Steve Garafolo
Kevin Johnstone
Greg Mitchell
Aaron Smith
Chris Wells

Ideatori livelli
Andrew Bains
Jim Brown
Ryan Brucks
Phil Cole
Grayson Edge
Dave Ewing
Stuart Fitzsimmons
Paul Mader
Warren Marshall
Dave Nash
Sidney Rauchberger
Demond Rogers
David Spalinski
Ken Spencer

Direttore audio
Mike Larson

Programmatori motore Unreal®
Josh Adams
Dave Burke
James Golding
Ron Prestenback
Andrew Scheidecker
Scott Sherman
Niklas Smedberg
Tim Sweeney
Daniel Vogel
Sam Zamani

Programmazione addizionale
Tim Johnson
Daniel Wright

Dialoghi aggiuntivi
Rod Fergusson

Produttore in preproduzione
Jeff Morris

Controllo di qualità
Scott Bigwood
Preston Thorrie

Amministrazione sistema
Warren Schultz
Shane Smith

Responsabili amministrativi
Tim Sweeney, CEO
Dr. Michael Capps, Presidente
Mark Rein, VP
Jay Wilbur, VP

Responsabile ufficio
Anne Dube

Direttore risorse umane
Kimberly Thompson

Assistenti ufficio
Sarah Amidon
Leah Ball

FORNITORI ESTERNI

Concetto grafico
John Wallin Liberto
Thomas A. Szakolczay

Psyonix
Dave Hagewood, programmazione
Ben Beckwith, ideazione livelli

Sceneggiatura e dialoghi
Susan O'Connor

Musica
Kevin Riepl

Sound Design
Jamey Scott

Direttore doppiaggio
Chris Borders

Doppiatori
John DiMaggio
Carlos Ferro
Lester 'Rasta' Speight
Fred Tataciore
Robin Atkin Downs
Jamie Alcroft
Nan McNamara
Carolyn Seymour
Michael Gough
Dee Baker
Bruce DuBose

Technicolor Interactive Services:

Animazione filmati

Direttori
Chan Park
Joe McGuffin
Robert Castaneda

Responsabile animazioni
Roger Seto

Animatori
Dan Goldman
Jose Hernandez
Daniel Godinez
Martin Leeper
Rachel Flowers

Engineering
Wen Tien
David Vodhanel

Coordinatore progetto
Iva Marie Palmer

Audio Technicolor

Direttore audio
Tom Hays

Registrazione dialoghi
Beau Biggart
Morgan Gerhard
David Walsh

Editor e supervisore dialoghi
Lydian Tone

Editor dialoghi
David Fisk
Paul Kim

Animazione filmati

Brainzoo:
Kevin Bertazzon
Francis Co
Mohammed Davoudian
Daniel Lindsay
Larry Paolicelli

Tratti e animazioni dei volti
Dan Borth
Kris Taylor

Motion Capture - Attori
Scott Dossett
Bill Green
Jay Hawkins
Pete Hayes
Aaron Herzog
Jay Hosfelt
Mary O'Flaherty
Megan O'Flaherty
Danny Rodriguez

Arrangiamenti musica dal vivo
Direttore
Tim Simonec

Responsabile orchestra
Simon James Music

Orchestra
Northwest Sinfonia

Ringraziamenti speciali
Eric Nylund, Paul Jones, Kendall Tucker, Bryan Galdrikian, David Black, Jamie Redmond, Roy Machado, Tyler Fergusson, Zach Hayes, James and Michelle Lee, Gypsy, Peter Moore. Un ringraziamento particolare a tutti i nostri amici e alle nostre famiglie per la pazienza, la comprensione e l'affetto che ci hanno dato, fondamentali per portare a termine *Gears of War*.

MICROSOFT

Produzione
Produttore esecutivo
Laura Fryer

Produttori
Erika Carlson
Sam Charchian
Robert Jerauld

Sviluppo
Direttore sviluppo
Tony Cox
Responsabile sviluppo
Aaron Nicholls
Capi sviluppo
Austin Appleby
Kutta Srinivasan
Phil Teschner

Grafica
Direttore artistico responsabile
Kevin Brown
Direttore artistico
Tim Dean

Ideazione gioco
Direttore responsabile ideazione
Thomas Zuccotti
Direttore ideazione
Chris Esaki

Testing
Responsabile testing
Kyle Shannon
Responsabili engineering sviluppo software nel testing
Shane White
Craig Marshall
Domenic Koeplin
Doug Jelen
Jeff Nelson
Robert Lamb
Engineering sviluppo software nel testing
Adam Dare
Bill Metters
Chris Liu
Diana Antczak
Jeff Kafer
Jeff Stephens
Melissa Batten
Tanya Jessen
Engineering sviluppo software
Dan Price
J McBride

Audio
Direttore audio
Caesar Filori
Responsabile ideazione audio
Ken Kato
Ideazione audio
Peter Comley

Business Development
Direttore gruppo amministrativo
Todd Stevens
Direttore amministrativo
Brandon Morris

Marketing
Responsabile prodotto globale
John Dongelmans
Responsabile prodotto
Peter Kingsley
Responsabile pubbliche relazioni
Charlie Scibetta

Esperienza utente
Redazione
Eric Nylund
Editor
Melanie Henry
Responsabile ideazione
Chris Lassen
Ideatore
Ryan Anderson ●

Ricerca su utenti
Engineering ricerca su utenti
Kevin Keeker
Nick Hillyer
Kevin Goebel
Jun Kim
Tim Nichols

Localizzazione
Responsabile programma internazionale
Virginia Spencer

Corea
Responsabile programma
Kyoung Ho Han
Direttore gruppo
Ji Young Kim
Engineering testing software
Il Jin Park
Responsabile programma locale
Whi Young Yoon
Revisore
Ji Hoon Kim

Taiwan
Responsabile programma
Cheng-Te Tony Lin
Engineering testing software
Andy Liu
Jason Cheng
Responsabile progetto localizzazione
Kay Wang

Giappone
Responsabile programma
Seigen Ko
Direttore responsabile
Shinji Komiyama
Engineering sviluppo software
Yutaka Hasegawa
Takashi Sasaki
Engineering testing software
Junya Chiba
Masao Okamoto
Yukako Suzuki
Toshihiko Nishimoto
Hiroshi Akiba
Editor contenuti
Yuki Harima

Irlanda
Responsabile programma
David Foster
Engineering testing software
Gary Smith
Engineering sviluppo software
Paul Peacock
Produttore audio
Steve Belton
Responsabile team testing
Enda Kelly

Strumenti e tecnologia
Capo sviluppo software
Jon Burns
Engineering sviluppo software
Anna Sweet

Capo testing multiplayer
TJ Duez
Chong Kim ●
James Schend ●
Joseph Ezell ●
Brishan Merrill-Brown ●

Ufficio legale
Avvocato
Don McGowan
Responsabile assistenza legale
Sue Stickney
Avvocato
Elke Suber

Testing addizionale
Aaron Jones ●
Andrew Brown ●
Brandon McCurry ●
Brett Holcomb ●
Chad Hale ●
Chris McClean ●
Christina Linville ●
David Hoar ●
Edward McPherson ●
Gabe Carter ●
Jeremy Totten ●
Jeremy Wilder ●
John Liberto ●
Jonathan Green ●
Jordan Anderson ●
Josh Svoboda ●
Josiah Colborn ●
Justin Towle ●
Kelly Rutan ●
Kevin Lamb ●
Kyle Jacobsen ●
Lucas Myers ●
Mark Uyeda ●
Michael Sanders ●
Richard Curry ●
Roger Collum ●
Scott Sedlickas ●
Scott Shields ●
Sean Colbert ●
Thurston Smith ●
Tim Chidsey ●
Tim Daniels ●
Wade Davis ●

Rete comunità MGS
Responsabile locale
John Peoples
Jason Carl
Editor
Tom Kristensen ●
Ideatori
Matt Sokolowsky ○
Ryan Anderson ○

● Volt
● Excel
● Sakson & Taylor
○ Bullvision Communications

Ringraziamenti speciali
Bonnie Ross Ziegler, Phil Spencer, Shane Kim, Jim Veevaert, Frank Pape, Nick Dimitrov, Greg B. Jones, Ken Lobb, Alfred Tan, Dennis Reis, Craig Davison, Chris Di Cesare, Catherine Haller, Justin Kirby, Ted Nugent (ispirazione per "The Nuge"), Doug Banker, Tomoyuki Hoshi, Mikey Wetzel, Steve Kastner, Josh Atkins, Kiki Wolfkill, Guy Whitmore, Ryan Wilkerson, Yasmine Nelson, Lief Thompson, Dana Fos, Paige Williams, Laura Hamilton, Matt Whiting, David Holmes, Matt Gradwohl, Sean Jenkin, Ramon Romero, Mike Cody, JoAnne Williams, Dave Pierot, Lev Chapelsky (Blindlight), Dawn Hershey, C.S.A. (Blindlight), Digital Domain, Inc.

Per l'elenco completo dei membri del team di *Gears of War*, vedere i riconoscimenti nel gioco.

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE RELATIVO AL GIOCO DI XBOX ("IL GIOCO")

GARANZIA.

Microsoft Corporation ("Microsoft") garantisce che il presente Gioco funzionerà in sostanziale conformità rispetto a quanto descritto nel manuale fornito all'utente unitamente al Gioco stesso per un periodo di 90 giorni dalla data del primo acquisto. La presente Garanzia Limitata non si applica nel caso in cui le difficoltà incontrate nell'eseguire il Gioco siano dovute a incidenti, uso inidoneo, virus o erronea applicazione. Microsoft esclude qualsiasi altra garanzia o promessa relativa al Gioco.

TUTELA DELL'UTENTE.

Qualora l'utente riscontri dei problemi relativi al Gioco coperto da questa Garanzia Limitata entro il citato periodo di 90 giorni, allora può restituire il gioco presso il luogo di acquisto con la ricevuta comprovante l'acquisto. Il rivenditore potrà decidere a sua scelta, di (a) riparare o sostituire il Gioco, senza alcun costo aggiuntivo per il cliente oppure (b) restituire all'utente l'importo. Ogni Gioco sostitutivo sarà garantito per il rimanente periodo della garanzia originaria o per trenta (30) giorni, a seconda di quale termine sia più lungo. Nel caso l'utente avrebbe potuto evitare i danni prestando maggiore diligenza, allora Microsoft non sarà ritenuta responsabile di tali danni.

DIRITTI INDEROGABILI.

L'utente potrebbe godere di diritti inderogabili nei confronti del suo rivenditore, i quali non saranno inficiati dalle disposizioni della Garanzia Limitata di Microsoft.
SE L'UTENTE NON HA ACQUISTATO IL GIOCO PER SUO UTILIZZO PERSONALE (IN ALTRE PAROLE, SE L'UTENTE NON È UN CONSUMATORE),
allora saranno applicabili le seguenti condizioni nella misura massima consentita dalla legge italiana.

ESCLUSIONE DI ALTRE GARANZIE.

Microsoft e i suoi fornitori non concedono alcuna altra garanzia o condizione, esplicite o implicite, in relazione al Gioco e al relativo manuale.

LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ.

Microsoft e i suoi fornitori non saranno responsabili per danni derivanti o comunque connessi all'utilizzo o all'incapacità di utilizzare il Gioco, anche se Microsoft o i suoi fornitori siano stati informati della possibilità del verificarsi di tali danni. In ogni caso, la responsabilità complessiva di Microsoft e dei suoi fornitori è limitata all'importo del prezzo pagato dall'utente per l'acquisto del Gioco.

Per ulteriori informazioni o domande relative alla presente garanzia, l'utente può contattare il proprio rivenditore o Microsoft all'indirizzo:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irlanda

L'utente è pregato di leggere con attenzione le seguenti clausole:
- Tutela dell'Utente (con riferimento all'esclusione di responsabilità);
- Limitazione di responsabilità.

SUPPORTO TECNICO

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	17774933	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Suporte técnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Tekstitelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com

Le informazioni contenute nel presente documento, inclusi gli URL e i riferimenti ad altri siti Web, sono soggette a modifiche senza preavviso. Se non specificato diversamente, le società, le organizzazioni, i prodotti, le persone e gli eventi degli esempi contenuti nel presente documento sono puramente immaginari. Pertanto non rappresentano riferimenti espliciti o impliciti a società, organizzazioni, prodotti, persone o eventi reali. Il rispetto di tutte le leggi applicabili in materia di copyright è esclusivamente a carico dell'utente. Fermi restando tutti i diritti coperti da copyright, nessuna parte di questo documento potrà comunque essere riprodotta o inserita in un sistema di riproduzione o trasmessa in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo (in formato elettronico, meccanico, su fotocopia, come registrazione o altro) per qualsiasi scopo, senza il permesso scritto di Microsoft Corporation.

Microsoft ed Epic Games possono essere titolari di brevetti, richieste di brevetto, marchi, copyright o altri diritti di proprietà intellettuale a copertura degli argomenti trattati nel presente documento. Ad eccezione di quanto espressamente dichiarato in un qualsiasi contratto di licenza scritto di Microsoft ed Epic Games, la fornitura del presente documento non costituisce in alcun modo attribuzione della licenza di tali brevetti, marchi, copyright o altra proprietà intellettuale.

I nomi delle società e dei prodotti citati nel presente documento possono essere marchi dei rispettivi proprietari.

La copia non autorizzata, la decodificazione, la trasmissione, l'uso pubblico, il noleggio, il pay per play o l'inosservanza della protezione della copia sono severamente proibiti.

© & ℗ 2006 Epic Games, Inc. Tutti i diritti riservati.

Gears of War, il Crimson Omen, Unreal e il logo Epic Games sono marchi o marchi registrati di Epic Games, Inc., negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

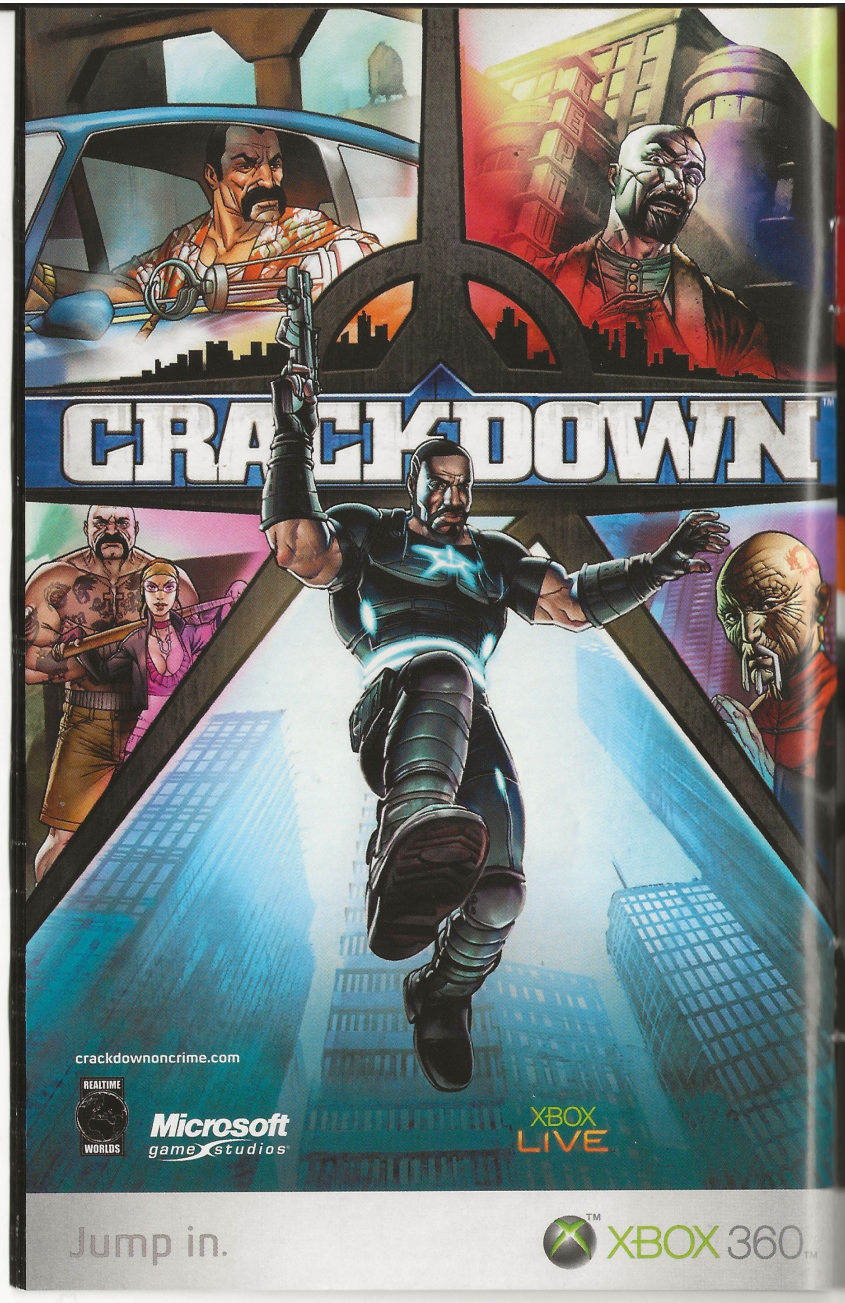
Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, i loghi Xbox e Xbox Live sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi..

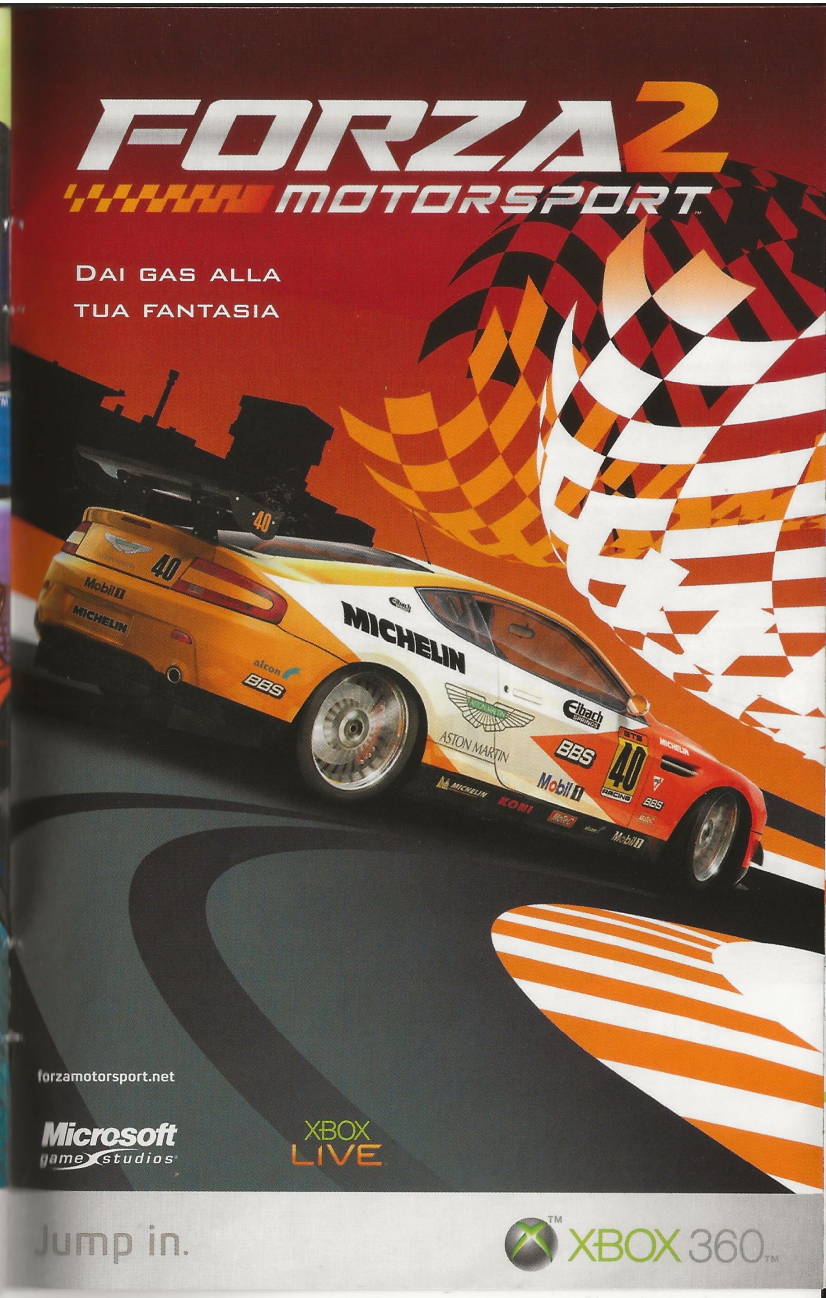
Zlib © 1995-2004 Jean-loup Gailly and Mark Adler. International Components for Unicode Copyright © 1995-2005 International Business Machines Corporation e altri. Tutti i diritti riservati.

Prodotto su licenza di Dolby Laboratories.

Utilizza Bink Video. Copyright © 1997-2006 di RAD Game Tools, Inc.

WWW.GEARSOFWAR.COM


CRACKDOWN
crackdownoncrime.com
REALTIME WORLDS
Microsoft game studios
XBOX LIVE
Jump in.
XBOX 360


FORZA 2
MOTORSPORT
DAI GAS ALLA
TUA FANTASIA
forzamotorsport.net
Microsoft game studios
XBOX LIVE
Jump in.
XBOX 360

XBOX LIVE arcade

Xbox Live Arcade è il sito online ideale per trovare **demo** e **download** e **giocare** con qualsiasi titolo, dai classici arcade ai giochi d'azione, da quelli di carte a quelli da tavola. E non è finita qui: sono tutti in **alta risoluzione** e supportano il gioco **online** e **multiplayer**!

Visita di nuovo

Xbox Live Arcade OGNI MERCOLEDÌ:

potrai sempre scaricare nuovi titoli!

OTTIENI GLI AGGIORNAMENTI PER IL TUO GIOCO

SEMPRE E OVUNQUE.

www.xbox.com/games/livearcade

XBOX 360™

*Il gioco multiplayer online dipende dal titolo.

Microsoft

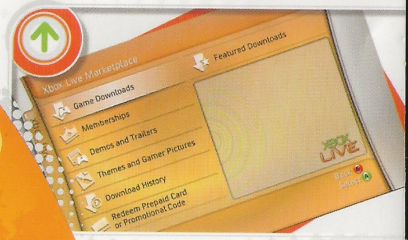
Sempre e ovunque

XBOX LIVE

Abbonati al servizio premium **XBOX LIVE GOLD** e potrai conversare con gli amici giocatori, usare il **sistema di matchmaking** per trovare giocatori del tuo livello e approfittare dei premi e dei vantaggi esclusivi nel **Marketplace Xbox Live** (solo per i nuovi membri)

CENTRO DIGITALE DI DOWNLOAD APERTO 24/7

- Gioca, competi, collegati con gli amici **SEMPRE E OVUNQUE**
- Accedi al Marketplace Xbox Live e scarica contenuti extra per i tuoi giochi, oltre a **DEMO** e **TRAILER**
- **PROVA** e **GIOCA** le demo e i giochi Xbox Live Arcade sul Marketplace Xbox Live
- Abbonamento Xbox Live Silver **GRATUITO PER TUTTI** (richiede connessione a banda larga e periferica di memorizzazione)

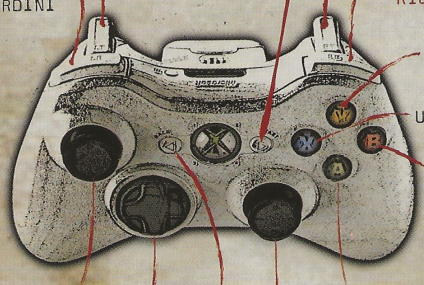


www.xbox.com/live

XBOX 360™

Microsoft

CONTROLLER



AVVIO/PAUSA

SPARA/LANCIA GRANATA

MIRA

GUARDA OBIETTIVI E STATO SQUADRA/ ORDINI

RICARICA (PREMUTO 2 VOLTE CORRETTAMENTE: RICARICA ATTIVA)

GUARDA PUNTO DI INTERESSE

USA/INTERAGISCI

CORPO A CORPO (TIENI PREMUTO PER SEGA ELETTRICA)

SCHIVA, ENTRA/ESCI DAL NASCONDIGLIO, SCAVALCA (SCALA), SCIVOLATA, GIRAVOLTA (TIENI PREMUTO PER CORRERE ACCOVACCIATO)

MUOVITI

CAMBIA ARMI

GUARDA CLASSIFICA MULTIPLAYER

GUARDA/FAI CLIC PER INGRANDIRE

CONFIGURAZIONE PREDEFINITA

0906 Parte n. X13-09040-01 IT

EPIC GAMES

Microsoft game studios